

**KOMPARASI METODE *TEAM GROUP TOURNAMENT* (TGT)
DAN METODE *THINK PAIR SHARE* (TPS) TERHADAP HASIL
BELAJAR SOSIOLOGI SISWA KELAS XI IPS
SMA NEGERI KEBAKKRAMAT**



JURNAL

Oleh :

DYAH AYU NUR MUKHADIMAH

NIM K8411024

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
JUNI 2015**

**KOMPARASI METODE *TEAM GROUP TOURNAMENT* (TGT)
DAN METODE *THINK PAIR SHARE* (TPS) TERHADAP HASIL
BELAJAR SOSIOLOGI SISWA KELAS XI IPS
SMA NEGERI KEBAKKRAMAT**

Dyah Ayu Nur Mukhadimah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Perbedaan penggunaan metode TGT dan metode TPS terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IPS SMA Negeri Kebakkramat; (2) Pengaruh penggunaan metode TGT dan metode TPS terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IPS SMA Negeri Kebakkramat; (3) Besarnya pengaruh penggunaan TGT dan metode TPS terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IPS SMA Negeri Kebakkramat.

Penelitian ini bersifat kausal komparatif dengan desain penelitian eksperimen semu. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh siswa SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2014/2015 dengan jumlah 1.046. Sampel penelitian yaitu sebanyak dua kelas XI diambil dengan teknik *multistage cluster random sampling*. Pengumpulan data menggunakan teknik tes, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Uji-t Dua variabel Independent.

Hasil penelitian menunjukkan : (1) Terdapat perbedaan penggunaan metode *Team Game Tournament* dan *Think Pair Shared* terhadap hasil belajar Sosiologi siswa kelas XI IPS SMA Negeri Kebakkramat. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data yang menunjukkan rata-rata kelas metode *Team Game Tournament* sebesar 77,41 dan rata-rata kelas metode *Think Pair Shared* sebesar 82,41 dimana selisihnya sebesar -4,90 dengan signifikansi 0,000 (sangat signifikan). (2) Terdapat pengaruh penggunaan metode TGT dan metode TPS terhadap hasil belajar Sosiologi siswa kelas XI IPS SMA Negeri Kebakkramat. Hal ini dapat dilihat dengan harga t sebesar -7,479 dengan signifikansi sebesar 0,000 (sangat signifikan). (3) Besar pengaruh penggunaan metode TGT dan metode TPS terhadap hasil belajar Sosiologi siswa kelas XI IPS SMA Negeri Kebakkramat yaitu sebesar 27%.

Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat perbedaan penggunaan metode *Team Game Tournament* dan *Think Pair Shared* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri Kebakkramat. Nilai rata-rata kelas metode *Think Pair Shared* lebih tinggi daripada kelas metode *Team Game Tournament*. Metode pembelajaran memberikan pengaruh sebesar 27% sedangkan 73% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci : Hasil belajar Sosiologi, Metode *Team Game Tournament*, Metode *Think Pair Shared*

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Dyah Ayu Nur Mukhadimah

NIM : K8411024

Judul Skripsi : **KOMPARASI METODE *TEAM GROUP TOURNAMENT* (TGT) DAN METODE *THINK PAIR SHARE* (TPS) TERHADAP HASIL BELAJAR SOSIOLOGI SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI KEBAKKRAMAT**

Jurnal ini telah disetujui dan disahkan sebagai syarat memenuhi ujian skripsi Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret.

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Noor Muhsin Iskandar, M.Pd
NIP. 19511215 198301 1 001

Drs. M.H. Sukarno, M.Pd
NIP. 19510601 197903 1 001

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan hidup manusia. Pendidikan diartikan sebagai sebuah proses untuk mengajarkan manusia dalam berbagai situasi yang bertujuan untuk memberdayakan diri (Soyomukti : 2010). Oleh karena itu, tanpa pendidikan manusia tidak dapat memberdayakan dirinya sendiri. Dan bahkan bisa menyebabkan terjadinya keterbelakangan. Bayangan keterbelakangan inilah yang kemudian membuat negara manapun mengusahakan pendidikan yang berkualitas.

Pendidikan berkualitas itu didapatkan dalam tiga lingkungan yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat (Tirtarahardja & La Sulo, 2008). Oleh karena itu yang bertanggung jawab terhadap pendidikan bukan hanya guru di sekolah tetapi juga orang tua sampai lingkungan masyarakat. Semua komponen ini harus bersatu demi memberikan pendidikan yang berkualitas. Semua ini demi proses

memanusiakan manusia muda (peserta didik).

Salah satu bentuk pelaksanaan pendidikan adalah proses pembelajaran (Hadi, 2003). Proses pembelajaran disini memegang proporsi yang cukup besar dalam dunia pendidikan apalagi di pendidikan formal. Selama proses pembelajaran berlangsung, banyak sekali unsur yang terlibat didalamnya. Seperti yang diungkapkan oleh Tirtarahardja & La Sulo yaitu peserta didik, pendidik, interaksi edukatif, tujuan pendidikan, materi pendidikan, alat dan metode dan lingkungan pendidikan (2008).

Selain beberapa aspek diatas, hal yang paling menentukan dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran. Tujuan pendidikan tidak akan tercapai tanpa adanya model pembelajaran yang baik. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Joy & Weil (1980) bahwa, “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing

pembelajaran di kelas atau yang lain” (Rusman, 2011 : 133). Dari pendapat tersebut terlihat bahwa model pembelajaran yang di gunakan guru sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Tanpa model yang baik dan tepat, akan membuat kegiatan pembelajaran membosankan. Dan akhirnya inilah yang akan menimbulkan munculnya beberapa masalah.

Berdasarkan pengamatan peneliti, masalah yang sering ditemui yaitu masih ada guru yang kurang tepat dalam pemilihan model pembelajaran. Apapun materinya, guru tersebut tetap menggunakan model yang sama yaitu ceramah. Beliau hanya terpaku pada materi saja, tanpa memperdulikan seberapa besar pemahaman siswa. Inilah yang membuat siswa mudah bosan. Kebosanan ini mereka tutup dengan mencari aktivitas lain, seperti mengobrol dengan teman sebangku, memainkan *handphone*-nya bahkan ada beberapa yang tertidur.

Selain itu, ada juga masalah dalam hal komunikasi. Berdasarkan pengamatan peneliti, guru yang

bersangkutan masih kurang dalam menarik minat peserta didik. Komunikasi yang di gunakan masih bersifat satu arah, yaitu guru yang selalu menyampaikan. Padahal di atas tadi sudah di jelaskan bahwa salah satu unsur dalam proses pembelajaran yaitu interaksi edukatif. Interaksi edukatif merupakan komunikasi timbal balik antara peserta didik dengan pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan (Tirtarahardja & La Sulo, 2008). Interaksi edukatif ini seperti tanya jawab antar guru dengan peserta didik, tanya jawab antar peserta didik, diskusi kelompok, dll. Ketika interaksi edukatif tidak berjalan sbagaimana mestinya, tujuan pendidikan akan sulit untuk di capai.

Semua permasalahan yang timbul seperti diatas merupakan dampak dari penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Hal inilah yang sangat di khawatirkan apalagi dalam mata pelajaran Sosiologi. Mata pelajaran Sosiologi memang terkenal sebagai salah satu mata pelajaran yang di penuhi dengan teori-teori. Bahkan ketika siswa mendengar Sosiologi, mereka

langsung beranggapan tentang pelajaran yang membosankan karena di penuh dengan teori-teori. Hal ini memang benar, menurut Narwoko dan Suyanto “Sosiologi merupakan ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia sebagai anggota masyarakat, tidak sebagai individu yang terlepas dari kehidupan masyarakat (2010 : 3). Karena itulah, banyak teori yang harus di pelajari untuk menjelaskan serta menganalisisnya.

Banyaknya teori yang tidak di barengi dengan model pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa mudah bosan. Untuk itu, di butuhkan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif. Ketika tenaga pendidik mampu berinovatif dengan model pembelajaran maka diharapkan akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran terutama dalam Sosiologi. Ada beberapa model pembelajaran yang ada, salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif. Di dalam model pembelajaran kooperatif banyak sekali metode yang bisa di terapkan diantaranya metode *Team Game*

Tournament (TGT) dan *Think Pair Shared* (TPS).

Metode TGT adalah metode yang melibatkan siswa secara aktif dalam kelompok-kelompok kecil untuk permainan secara turnamen dengan kelompok lain (Huda, 2013). Turnamen ini dilakukan untuk mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya bagi kelompok. Dalam metode ini, siswa akan di ujikan/ diturnamenkan dengan siswa yang berkemampuan sama. Ketika di rasa siswa sudah berkembang maka dia bisa naik ke tingkat kemampuan selanjutnya. Sehingga dengan kata lain, ini juga akan memotivasi siswa dalam meningkatkan pemahamannya mengenai materi pelajaran.

Berbeda dengan metode TGT, dalam metode TPS memang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Dalam metode ini, siswa di haruskan untuk berpasangan. Mereka harus saling bertukar pikiran mengenai permasalahan yang di berikan oleh guru. Walaupun saling bertukar pikiran, mereka harus tetap mempunyai pendapat pribadi. Ketika pendapat itu sudah di peroleh barulah

boleh di diskusikan dengan pasangannya. Tugas mereka hanya mengambil kesimpulan dari dua pendapat yang berbeda. Setelah di peroleh kesimpulan, barulah di sampaikan/ di presentasikan ke kelompok lain.

Penjelasan singkat dari kedua metode di atas menunjukkan bahwa keduanya perlu di praktekkan dalam pembelajaran terutama dalam mata pelajaran Sosiologi. Diharapkan dengan variasi metode mengajar ini dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kreatif dan kritis, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan hasil belajar, merubah pandangan bahwa Sosiologi bukan ilmu yang sulit dipahami, dan menyiptakan pembelajaran yang menarik dan seru. Untuk itulah perlu dilakukannya penelitian yang berkaitan dengan variabel tersebut. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari masing-masing variabel terhadap hasil belajar. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “**Komparasi Metode *Team Group Tournament* (TGT) dan Metode**

***Think Pair Shared* (TPS) Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri Kebakkramat”.**

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan desain *Quasi Experiment Research* atau penelitian eksperimen semu. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa SMA Negeri Kebakkramat tahun ajaran 2014/2015. Sampel penelitian yaitu kelas XI.IPS 1 dan XI.IPS 2. Kedua kelas ini menggunakan dua metode pembelajaran yang berbeda yaitu metode *Team Game Tournament* (XI.IPS 1) dan *Think Pair Shared* (XI.IPS 2). Sampel penelitian dipilih dengan menggunakan teknik *multistage cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes, angket dan dokumentasi. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Teknik angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) dan metode *Think Pair Share* (TPS). Teknik dokumentasi digunakan untuk

memperoleh informasi melalui sumber tertulis atau dokumen tentang responden dan juga tempat penelitian.

Sebelum melakukan analisis data, terdapat dua uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji analisis data menggunakan rumus uji-t dua variabel independent. Uji analisis ini digunakan untuk menguji perbedaan, pengaruh serta besar pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis yang pertama yaitu uji normalitas.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
TGT	0,141	36	0,069
TPS	0,142	36	0,062

Pada tabel 1. menunjukkan bahwa metode TGT angka statistiknya sebesar 0,141 dengan derajat kebebasan sebesar 36 dan pada harga signifikansinya menunjukkan angka 0,069. Berdasarkan harga signifikansi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pada metode TGT Ho

diterima karena $0,069 > 0,050$. Sedangkan pada metode TPS, angka statistiknya menunjukkan angka sebesar 0,142 dengan derajat kebebasan sebesar 36 dan pada harga signifikansinya yaitu 0,062. Berdasarkan harga signifikansi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pada metode TPS Ho diterima karena $0,062 > 0,050$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel yang diambil dari populasi merupakan sebaran yang normal.

Uji yang kedua yaitu uji homogenitas.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

	Levene's Test for Equality of Variances	
	F	Sig.
SKOR TGT TPS		
Equal variances assumed	1,456	0,232
Equal variances not assumed		

Berdasarkan Tabel 2. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi kedua metode yaitu 0,232. Angka ini menunjukkan bahwa Ho diterima karena $0,232 > 0,050$. Jika Ho diterima maka menunjukkan bahwa data yang

diambil sebagai sampel penelitian homogen.

Hasil Analisis Data

Setelah uji prasyarat analisis terpenuhi maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji analisis data.

Pertama melakukan uji perbedaan rata-rata hasil belajar antara kedua metode. Berdasarkan hasil perhitungan, maka diperoleh data yaitu mean (rata-rata) dari kelas yang menggunakan metode TGT sebesar 77,41. Sedangkan untuk kelas yang menggunakan metode TPS mempunyai mean (rata-rata) sebesar 82,41. Setelah diuji perbedaan dengan bantuan IBM SPSS versi 21 maka diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Samples Test*

	Paired Differences		
	Mean	t	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Metode TGT- Metode TPS	-4,999	-7,479	0,000

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa ada perbedaan mean (rata-rata) antara metode *Team Game Tournament* (TGT) dan metode

Think Pair Shared (TPS). Perbedaan tersebut sebesar -4,99917. Perbedaan ini merupakan selisih dari mean metode TGT yaitu sebesar 77,41 dengan mean metode TPS yaitu sebesar 82,41. Dari perbedaan mean tersebut diperoleh nilai t hitung yaitu -7,479 dengan derajat kebebasan sebesar 35, maka nilai signifikansinya yaitu 0,000. Berdasarkan KUHP komputer diatas, maka dapat dikatakan bahwa H_0 diterima dengan sangat signifikan ($0,000 < 0,010$). Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan mean yang sangat meyakinkan antara kelas dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* dan kelas yang menggunakan metode *Think Pair Shared*. Dimana nilai rata-rata kelas metode *Think Pair Shared* (TPS) lebih tinggi daripada kelas metode *Team Game Tournament* (TGT).

Kedua yaitu menguji pengaruh penerapan metode pembelajaran terhadap hasil belajar.

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan bahwa harga t dari kedua metode yaitu sebesar -7,479 dengan signifikansi sebesar 0,000.

Menurut kriteria KUHP komputer, dapat dikatakan bahwa H_0 diterima dengan sangat signifikan ($0,000 < 0,010$). Maka diketahui bahwa penerapan kedua metode pembelajaran (*Team Game Tournament* dan *Think Pair Shared*) mempunyai pengaruh yang sangat berarti bagi hasil belajar Sosiologi.

Ketiga yaitu menguji tentang seberapa besar pengaruh penerapan metode pembelajaran terhadap hasil belajar. Berdasarkan perhitungan dengan bantuan IBM SPSS versi 21 diperoleh data sebagai berikut ini.

Tabel 4. Hasil Uji Korelasi dengan *Paired Samples Test*

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Metode TGT & Metode TPS	36	0,273	0,108

Berdasarkan tabel 4 diketahui korelasi antara metode pembelajaran dengan hasil belajar yaitu sebesar 27% (0,273). Korelasi ini mempunyai signifikansi sebesar 0,108. Signifikansi ini menunjukkan bahwa penerapan metode cukup berarti bagi hasil belajar siswa, karena $0,108 < 0,30$. Walaupun demikian, pada hipotesis ketiga ini

yang dilihat adalah besar pengaruhnya. Jadi berdasarkan tabel 4.8. dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa sebesar 27%, sedangkan 73% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

PEMBAHASAN

Pada kelas yang menggunakan metode *Team Game Tournament*, siswa diberikan tugas untuk belajar secara berkelompok. Jumlah anggota kelompoknya cukup besar yaitu terdiri dari 6 siswa. Setiap kelompok diberikan tugas diskusi kemudian dipresentasikan didepan kelas. Selanjutnya setiap anggota kelompok akan diadukan dengan anggota kelompok lain dalam meja *tournament*.

Pada kelas yang menggunakan metode *Think Pair Shared*, siswa juga diminta untuk belajar secara berkelompok. Namun yang membedakan metode ini dengan metode TGT yaitu terletak pada jumlah anggota kelompoknya. Pada metode TGT setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa sedangkan pada metode TPS hanya terdiri dari 2

siswa saja. Setiap kelompok akan diberikan sebuah permasalahan untuk dipecahkan bersama. Kemudian mereka dituntut untuk mengerjakan beberapa soal secara kerjasama.

Berdasarkan hasil analisis diatas, maka diketahui bahwa penerapan metode *Think Pair Shared* lebih bisa meningkatkan hasil belajar siswa daripada *Team Game Tournament*.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan IBM SPSS versi 21, maka diperoleh data bahwa metode belajar (dalam hal ini *Team Game Tournament* dan *Think Pair Shared*) memberikan pengaruh sebesar 27% terhadap hasil belajar. Sedangkan sisanya yaitu sebesar 73% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti. Namun pengaruh sebesar 27% ini kurang berarti bagi hasil belajar Sosiologi. Hal ini karena signifikansinya sebesar 0,108 dimana $< 0,30$.

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa yang mempengaruhi hasil belajar siswa itu bukan hanya melalui metode pembelajaran. Metode pembelajaran

hanya memberikan pengaruh sebesar 27%. Dari sini kemudian diketahui bahwa secara prakteknya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut yaitu faktor internal dan eksternal (Slameto, 2003). Faktor internal merupakan faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti kondisi fisik, mental maupun psikisnya. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ini seperti faktor lingkungan baik yang berupa alam maupun sosialnya dan faktor instrumental, yaitu perangkat penunjang pembelajaran yang berupa perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*Hardware*).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. (2012). *Sosiologi : Skematika, Teori dan Terapan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2011). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Azwar, S. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Baharuddin, & Wayuni, E.N. (2010). *Teori belajar &*

- Pembelajaran*. Jogjakarta : Ar-Ruzz.
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Furchan, A. (Ed.). (2007). *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Guilford, J.P. (1954). *Psychometric Methods*. Japan : McGraw Hill Book Company.
- Hadi, S. (2003). *Pendidikan (Suatu Pengantar)*. Surakarta : Sebelas Maret University Press.
- Hadi, S. 2004. *Analisis Regresi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Huda, M. (2013). *Cooperative Learning : Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Kusuma, F.W. & Aisyah, M.N. (2012). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Wonosari Tahun Ajaran 2011/2012*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. X, No. 2, Tahun 2012. Diperoleh 08 Maret 2015, dari journal.uny.ac.id/index.php/jpaku/article/.
- Kwartolo, Y. (2007). *Mengimplementasikan KTSP dengan Pembelajaran Partisipatif dan Tematik Menuju Sukacita dalam Belajar (Joy in Learning)*. Jurnal Pendidikan Penabur, 6 (9), 66-80. Di peroleh 28 Maret 2015, dari <http://www.bpkpenabur.or.id/files/Hal.66-80> Mengimplementasikan KTSP.pdf.
- Mason, E.J & Brambel, W.J. (1978). *Understanding and Conducting Research*. USA : McGraw Hill Inc.
- McFarlane, D. (2007, Summer). *Unpacking Key Learning Outcomes*, 87 (4), 12-13. Diperoleh 17 Juni 2015, dari <http://e-resources.pnri.go.id:2057/docview/231480713/fulltextPDF/9F4693F83DFC4EC2PQ/1?accountid=25704>.
- Muin, I. (2006). *Sosiologi SMA/MA untuk Kelas XI*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Muliawan, J.U. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan dengan Studi Kasus*. Yogyakarta : Penerbit Gava Media.
- Mulyasa. (2009). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Narwoko, J. Dwi dan Bagong Suyanto. 2010. *Sosiologi: Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Kencana.
- Nurkancana, W. dan P.P.N. Sunartana.(1986). *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.

- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Rauf, A.W. (2009). *Deskripsi Tentang Hambatan Guru Dalam Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Di SMU Negeri 4 Watampone*. Jurnal Medtek, 1 (1), 1-12. Di peroleh 28 Maret 2015, dari [http://elektro.unm.ac.id/jurnal/Journal_Medtek_Vol.1.No.1_2009/Akhmad W Rauf.pdf](http://elektro.unm.ac.id/jurnal/Journal_Medtek_Vol.1.No.1_2009/Akhmad%20Rauf.pdf).
- Rofiq, M. N. (2010). *Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Falasifa, Vol. 1 No. 1 Maret 2010. Diperoleh 05 Maret 2015, dari <https://jurnalfalasifa.files.wordpress.com/>.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan profesionalisme Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Safitri, L.A.W. (2014). *Komparasi Metode Group Investigation (GI) dan Metode Team Game Tournament (TGT) serta Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar*. Sripsi. Jurusan Sosiologi Antropologi FKIP, UNS.
- Slamet, Y. (2006). *Metode Penelitian Sosial*. Surakarta : Sebelas Maret University Press.
- Slamet, Y. 2006. *Pengantar Penelitian Kuantitatif*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- Slavin, R.E. (2008). *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Penerbit Nusa Media.
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi : Suatu Pengantar*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Soyomukti, N. (2010). *Teori-teori Pendidikan*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Subino. 1987. *Kontruksi dan Analisis Tes (Suatu Pengantar Kepada Teori Tes dan Pengukuran)*. Jakarta: P2LPTK.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukardi, M. (2011). *Evaluasi Pendidikan : Prinsip & Operasionalnya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Sukardi. (2009). *Evaluasi Pendidikan : Prinsip & Operasionalnya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Sukardi. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperativ Learning : Teori dan Aplikasi*

Paikem. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Syarbaini, S. & Rusdiyanta. (2009).
Dasar-Dasar Sosiologi.
Yogyakarta : Graha Ilmu.

Syarbaini, S., Rahman, A., &
Djihado, M. (2002). *Sosiologi
dan Politik*. Jakarta : Ghalia
Indonesia.

Tirtarahardja, U. & La Sulo, S. L.
(2008). *Pengantar
Pendidikan*. Jakarta : Rineka
Cipta.

Trianto. (2012). *Mendesain Model
Pembelajaran Inovatif-
Progresif*. Jakarta : Kencana
Prenada Media Group.

Wahab, A.A. (Ed). (2009). *Metode
dan Model-Model Mengajar*.
Bandung : Alfabeta.

Warsono, & Hariyanto. (2012).
*Pembelajaran Aktif : Teori
dan Asesmen*. Bandung : PT
Remaja Rosdakarya.